



**⚠ OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa, które znajdują się w podręczniku użytkownika konsoli Xbox 360 oraz w instrukcjach dodatkowych. Wszystkie podręczniki i instrukcje należy zachować, ponieważ mogą one przydać się w przyszłości. Aby otrzymać nowe podręczniki i instrukcje, należy odwiedzić stronę internetową pod adresem [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) lub skontaktować się telefonicznie z działem obsługi klienta Xbox (informacje kontaktowe znajdują się na wewnętrznej stronie tylnej okładki).

### Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorosli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlonymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siedzenie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlonymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

### Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. **UWAGA:** nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:



Druga częścią oceny są pictogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma pictogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące pictogramy:



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# Spis treści

- 2 Witamy w grze *Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki!***
- 3 Wielu graczy**
- 4 Poznaj swoich gospodarzy!**
- 6 Poznaj zawodników!**
- 10 Kontroler dla konsoli Xbox 360**
- 12 Widok HUD**
- 13 Ulepszenia**
- 14 Wyścig**
- 16 Rodzaje gry**
- 22 Bezpieczeństwo dzieci**
- 27 Autorzy**
- 28 Gwarancja**
- 29 Numery działów obsługi klienta**



# Witamy w grze Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki!

Witajcie Piňaty na największych zawodach w historii: Mistrzostwach Zwierzątek Imprezowych! W czasie trwania tej imprezy będą miały miejsce niesamowite wyczyny, rozpoczną się wspaniałe kariery i wyrosną wielkie fortuny. To o gospodarzach, zawodników może czekać o wiele więcej!

Mistrzostwa to nie tylko najbardziej pasjonująca impreza sportowa, ale także bijące rekordy popularności widowisko telewizyjne docierające do widzów na całym świecie. Nieprawdopodobne i następujące nieprzerwanie po sobie zdarzenia są całkowicie nie do przewidzenia i nie zostały wcześniej zaaranżowane. (Z powodu wyjątkowo wysokich premii, nie ma też ubezpieczenia. Może zatem co poniekroć gracze powinni korzystać z ochraniaczy).

Czy zatem chcesz wziąć udział w zawodach bez trzymanki? Chcesz okryć się chwałą? Chcesz, aby Twój wizerunek pojawił się na pudełkach z płatkami śniadaniowymi w ramach korzystnego kontraktu reklamowego? Może nawet gościnnie wystąpisz w jakichś serialach komediowych? Masz szansę zostać gwiazdą najpopularniejszych transmitowanych na żywo w telewizji zawodów wszechczasów!\*



\*na niektórych rynkach



# Wielu graczy

## Wielu graczy lokalnie

Nawet cztery osoby mogą grać w grę Viva Piñata®: Imprezowe Zwierzaki na konsoli Xbox 360®. W **Menu głównym**, wybierz opcję **Gra rodzinna** i określ rodzaj gry: **Krótką, Średnia, Długa, Dopasowanie niestandardowe**, lub **Runda treningowa**. Aby dołączyć do gry, naciśnij przycisk **A** na dodatkowym kontrolerze do konsoli Xbox 360.

## Usługa Xbox LIVE

**Usługa Xbox LIVE**  
Graj kiedy chcesz, z kim chcesz i gdzie chcesz dzięki usłudze Xbox LIVE®. Utwórz swój profil (czyli kartę gracza). Rozmawiaj z przyjaciółmi. Pobierz dodatkowe materiały z witryny Xbox LIVE Marketplace. Wysyłaj i otrzymuj wiadomości głosowe i wideo. Podłącz się i weź udział w rewolucji.

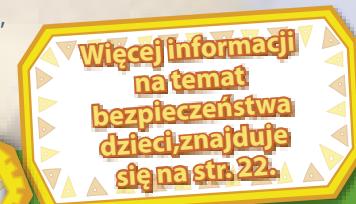
## Podłączanie się do sieci

**Podłączanie się do sieci**

Przed rozpoczęciem gry z wykorzystaniem usługi Xbox LIVE trzeba za pomocą szybkiego łącza podłączyć konsolę Xbox 360 do Internetu i zarejestrować się jako użytkownik wspomnianej usługi. (Uwaga: Aby grać w grę Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki w trybie online, wymagane jest konto Gold). Więcej informacji na temat możliwości podłączania się do sieci oraz dostępności usługi Xbox LIVE znajduje się w witrynie [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

Gra z wykorzystaniem usługi Xbox LIVE

W **Menu głównym**, wybierz opcję **Gra w trybie online**, zarejestruj się jako użytkownik usługi **Xbox LIVE**, a następnie wybierz opcję **Utwórz grę**. Wybierz ustawienia i naciśnij przycisk **A**. Aby zaprosić do udziału w grze osoby z listy **Przyjaciele**, naciśnij przycisk **Xbox Guide**, wybierz opcję **Przyjaciele**, naciśnij przycisk **A**, wybierz osobę i naciśnij przycisk **X**.



# Poznaj swoich gospodarzy!

## Pecky Pudgeon

Pecky to wielokrotnie nagradzany dziennikarz, którego reportaże są czytane i podziwiane przez oddanych wielbicieli jego talentu na całym świecie. Jest nieziemsko przystojny i, choć nie zwraca większej uwagi na pojawiające się trendy w modzie, zawsze elegancko ubrany. Jego zawodowa uczciwość i niemal legendarne pióro dorównują jego wrodzonej skromności i pełnej gotowości do podjęcia się zadań, których niektóre gwiazdy wolałyby uniknąć, np. napisania autobiografii na potrzeby niniejszej publikacji. Pecky z radością zgodził się być gospodarzem

Mistrzostw Zwierzątek Imprezowych, ponieważ dzięki temu może odpocząć od pracy nad długo wyczekiwana przez rzesze czytelników autobiografią zatytułowaną „Pecky Pudgeon – życie niesamowite”.

## Pierre Parrybo

Pierre Parrybo to bardzo ważna Piñata. Oprócz pełnienia wielu ważnych, oficjalnych funkcji na Wyspie Piñata, Pierre jest również wyjątkowo popularnym didżejem. Gra i miksuje muzykę na wszystkich najważniejszych imprezach odbywających się na wyspie. Występuje również na weselach, ślubach oraz uroczystych otwarciach centrów handlowych i myjni samochodowych. Aby go wynająć, trzeba się skontaktować z jego agentem. Oczywiście Pierre jest także gospodarzem cieszących się nieustanną popularnością Mistrzostw Zwierzątek Imprezowych oraz własnej audycji radiowej. Mimo tak wypełnionego czasu stale poszukuje jednak nowych, bardziej ekscytujących i zyskownych wyzwań.



# Poznaj zawodników!



## Hudson Horstachio

Hudson jest najbardziej znaną Piñata na Wyspie Piñata. Nigdy nie traci okazji, żeby podzielić się tą informacją z pytającym. Ponieważ nikt jednak o to nie pyta (jako że wszyscy to wiedzą i szczerze mówią mają już tego trochę dość), Hudson informuje o tym każdego. Szczero mówiąc, zgodził się prowadzić te zawody dopiero po zagwarantowaniu mu w umowie, że informacja ta znajdzie się w jego notce biograficznej. I to dwukrotnie. Acha, przy okazji, Hudson jest najbardziej znana Piñata na wyspie.



## Hailey Horstachio

Hailey jest w jednej połowie megagwiazdą, w drugiej połowie wyznaczającą trend bywalczynią imprez i w trzeciej połowie wybitną sportsmenką. Kiedy nie jest wożona limuzyną i nie spędza czasu ze znanyimi postaciami z listy A, porusza się dwiema limuzynami i spędza czas ze znanyimi postaciami z jeszcze bardziej elitarnej listy. Hudson lubi jej przypominać, że musi jeszcze trochę popracować, aby dostać się na szczyt, ale Hailey jest pewna, że jej gorący taniec, wytworny styl życia i niesamowita sprawność fizyczna wkrótce ją na ten szczyt zaprowadzą.



## Fergy Fudgehog

Fergy jest małą, nerwową Piñatą, która stale się czymś martwi. Fergy jest tak przerażony perspektywą bycia rozkwaszoną podczas imprez, że często wykazuje oznaki kompletnej paniki. To jest naprawdę żałosne. Spytacie, dlaczego Fergy tak się zachowuje? Ten maluch martwi się przez tyle czasu, że prawie nie potrafi się odpreżyć i cieszyć się życiem. Czy to jakiś nieudacznik? Albo dziwak? Bojaźń i nieustanne samozwątpienie tak zdominowały jego osobowość, że mają wpływ na wszystko co robi (nawet na przygotowanie tej notki biograficznej, którą, jeśli potrafiście w to uwierzyć, napisał własnoręcznie).



## Francine Fudgehog

Francine jest mamą Fergy'ego. Wierzy w każde słowo syna, nawet w jego nieprawdopodobne zapewnienia, że jest najpopularniejszą Piñatą na Wyspie Piñata. Te zapewnienia ocierają się jednak o śmieszność, jako że to Hudson jest najbardziej popularny (poprzednie stwierdzenie dodano na wniosek agenta Hudsona). Niemniej jednak Francine byłaby załamana, gdyby miała się dowiedzieć się prawdy. Z tego powodu lepiej by było, gdyby nigdy nie przeczytała tej instrukcji.

# Poznaj zawodników!



## Paulie Preztail

Paulie jest nieprawdopodobnie sprytny i błyskotliwy, ale w końcu czy można oczekiwac czegoś innego od kogoś, kto nosi nazwisko Preztail. Jak większość sprytnych Piñat, jest na tyle bystry, żeby wiedzieć, że jest sprytny, co czyni go nieco denerwującym na imprezach. Niemniej jednak jego inteligencja już nie raz wyciągnęła go z kłopotów, a poza tym zawsze można liczyć na niego w trudnych sytuacjach. Potem niewątpliwie opowie, jaki to nie był sprytny, że błyskotliwie opanował taką sytuację.



## Petunia Preztail

Pierwszą rzeczą, która uderza u Petunii, jest jej łagodny i potulny charakter. Drugą rzeczą, która uderza, jest już jej jedna, dwie lub wszystkie wymachujące na wszystkie strony kończyny, gdy prezentuje swój najnowszy uścisk śmierci. Z tego powodu Petunię nazywają fanatykiem adrenaliny, poszukiwaczem mocnych wrażeń, a nawet fanatykiem mocnych wrażeń poszukującym adrenaliny. W pełni wierzy w rywalizację i uważa, że Paulie to jej główny konkurent. Poza tym uważa, że Paulie jest niezwykle atrakcyjny, co może stwarzać problemy.



## Franklin Fizzlybear

Franklin ma zdecydowanie pozytywne podejście do życia. Uwielbia surfować (w czym jest mistrzem) i tańczyć (w czym jest... eee, ograniczmy się do stwierdzenia, że jest mistrzem surfing). Poza tym uwielbia imprezować, jeść itp. Franklin wita każdy dzień z radością i entuzjazmem. Oczywiście z radością weźmie udział w każdej zabawie lub przygodzie wymyślonej przez przyjaciół. Acha, uwielbia jeszcze ... Florence Fizzlybear.



## Florence Fizzlybear

Florence w sposób szczególny oczekuje na Mistrzostwa. Częściowo dlatego, że lubi rywalizację, ale przede wszystkim dlatego, że będzie mogła spędzić trochę czasu z Franklinem. Tak jak wszyscy chce wygrać, ale jeśli jej się to nie uda, wierzy w zwycięstwo Franklina. Tak czy owak wygrana najprawdopodobniej zostanie przeznaczona na lekcję tańca... dla dwojga.



# Kontroler konsoli Xbox 360

Hamowanie

Przyspieszanie

Hamowanie

Ulepszenie

Ulepszenie

Zmienianie ulepszenia

Zmienianie ulepszenia

Poślizg

Poślizg

Podskakiwanie

Podskakiwanie

Przerwanie gry  
Dołączenie do trwającej gry

Sterowanie

10

11

## Widok HUD



## Ulepszenia



### Pocisk fiesta

Ten pozorne niegroźny pocisk kierowany ogłusza rywali z przodu.



### Zapylacz

Rozsypan pyłek, aby oszołomić rywali z tyłu, szczególnie na zakrętach.



### Bomba wodna

Zmoc rywali, aby ich nieco oślepić.



### Supermię-towy cukierek

Ten smakołyczek zwiększa prędkość nadal umożliwiając sterowanie Piñata.



### Skrzydła Flutterscotcha

Zwiększą szybkość i umożliwiają przefrunięcie nad przeszkodami, np. kłodami.



### Plecak rakietowy

Ogromnie zwiększa szybkość, ale powoduje utratę sterowności!



### Miodowa maź Buzzlegumów

Lepka, słodka substancja, która spowalnia pozostających w tyle rywali.



### Nadmuchiwacz

Powiększ swój rozmiar dwukrotnie, aby stać się odpornym na ataki przy użyciu m.in. pocisków Fiesta i zapylacza.



### Bomba dymna

Wypróbuj ją na rywalach, aby wpadli w korkociąg!



# Wyścig

Przemerzysz tory wyścigowe najeżone niebezpieczeństwami i obfitujące w ulepszenia zwiększące szybkość (bardziej szczęśliwi będą mogli się unieść nad torami, mniej szczęśliwi z nich wypadną). Dzięki zajęciu się czołowych lokat w wyścigu, otrzymasz premie, które dopiszą się do uzyskanych wyników w ramach poszczególnych wyzwań. Uwaga: Aby gra była jeszcze bardziej zacięta, a inni gracze nie odstawiali zbytnio od lidera, wybierz opcję **Doganianie** z menu **Opcje**.

## Na plaży!

Wyścig dzieli się na cztery główne etapy.

Piaski plaż na Wyspie Piñata obmywają promienie słońca i morska piana. Stąpają po nich również nogi, łapy i kopyta zawodników. Od plaż trasa wiedzie w głąb lądu przez bujną dżunglę, do której poszcza nie docierają promienie słońca ani morska piana, chyba że to akurat wyjątkowo upalne lato. Co nie znaczy, że nikt tam swoich kroków jeszcze nie postawił!

## W mieście

W tym uroczym mieście znajdują się nie tylko ekskluzywne restauracje, butiki i muzea, ale również fantastyczny sklepik z pamiątkami i warsztat pierwszorzędnego stroiciela fortepiianów. Nie warto tam zaglądać, chyba że chce się przegrać wyścig.

14

Jeśli lubisz ogromne lodowce, urwiste lodowe klify i zapierające dech w piersiach krajobrazy, niewątpliwie spodoba Ci się ta część. A jeśli do tego lubisz pędzić wśród nich na złamanie karku, to też nie zaszkodzi. Tego typu otoczenie wymaga jednak arktycznego ubioru, haków, lin i czekanów. Jako że tego nie masz, życzymy powodzenia!

## My się zimy nie boimy!

## Fabryka

Jest to strefa, w której wytwarzane są wszystkie smakoliki, które koniec końców zostaną zjedzone przez Piñaty. Nie ma innego miejsca na Wyspie Piñata, które byłoby równie niebezpieczne co pełne pysznoci. A więc naprzód i niech pocieknie ślinka. A nuz Piñaty z tyłu się na niej poślizgną.

15



## Rodzaje gry

### Zbieraj smakołyki



Jak najszybciej zbieraj pojawiające się smakołyki! Pamiętaj, liczy się sportowa postawa, więc nie zadzieraj nosa, jeśli wygrasz. A żeby wygrać, możesz spychać rywali z drogi i przejmować smakołyki, które zamierzali zebrać.

### Strzelaj celnie



Tego rodzaju gry wymagają precyzji i dokładności, niezależnie od tego, czy strzelasz z działa, grasz w kręgle, czy doprawiasz Zumbugowi ogon. Szybkość i brutalna siła niewątpliwie się przydadzą, ale trzeba mieć jeszcze umiejętności i koordynację. (Przydadzą się też smaczne malinki).

## Rodzaje gry

### Rozgniatanie



Rozgniatanie zawsze było zabawne. W tego rodzaju grach musisz uderzać w beczki, albo w inne Piñaty. Dzięki temu zdobywasz punkty, a poza tym ma to działanie terapeutyczne.



18

### Rozgniatanie i zbieranie



Czy jest coś bardziej zabawnego niż zbieranie smakołyków? Jak najbardziej. Rozgniatanie i dopiero wtedy zbieranie smakołyków. Rozdeptuj robale, powałaj na ziemię chuliganów i rozgnij dynie. A przy okazji zbieraj jak najwięcej słodczych.

W niektórych grach jesteś chuliganem. Steruje się nimi nieco inaczej niż Piñatami: Aby przyspieszać, naciskaj raz po raz przycisk **A**; aby sterować użyj drążka po lewej stronie **L**.



19

# Rodzaje gry

## Poczuj rytm



Lubisz plaść i tańczyć? Tak? Więc na pewno polubisz ten rodzaj gier. A masz trochę wdzięku? Masz? Świeście, to z pewnością pomoże. Hej, wyglądasz nieco blado, masz jakieś problemy żołądkowe? Nie uwierzysz, ale takie sensacje mogą się jeszcze przydać!

## Licz się refleks



Jak myślisz, co ma ze sobą wspólnego szukanie w ziemi zakopanego skarbu, wcinanie karmelowych jablek, skakanie nad obracającymi się kijami i rzucanie wybuchających Wredniaków w rywali? Wszystko to wymaga dobrego zgrania w czasie. Tego rodzaju gry sprawdzają refleks i są o wiele bardziej zabawne niż wizyta u lekarza, który będzie was badał uderzając gumowym młoteczkiem w kolano. Zresztą, od takiej wizyty jest o wiele więcej przyjemnych rzeczy.

# Bezpieczeństwo dzieci

Każdy odpowiedzialny rodzic lub opiekun powinien zapewnić dziecku maksimum bezpieczeństwa, zarówno w świecie rzeczywistym, jak i w sieciowym świecie wirtualnym. Konsola Xbox 360 udostępnia szereg ustawień **filtra rodzinnego**, dzięki czemu dzieci mogą korzystać z usługi Xbox LIVE bez nadzoru dorosłych, ponieważ w sieci będą miały do czynienia tylko z takimi osobami i zadaniami, które ich rodzic lub opiekun uzna za właściwe.

## Sześć zasad bezpieczeństwa w sieci

Zanim dziecko dołączy do społeczności Xbox LIVE, omów z nim następujące zasady.

- 1 Nie zdradzaj swojego wieku, nazwiska, miejsca zamieszkania ani żadnych innych informacji osobistych, nawet tych pozornie mało istotnych takich jak nazwa szkoły czy ulubiona drużyna piłkarska.
- 2 Nie zgadzaj się na spotkania osobiste lub kontakty telefoniczne z osobami poznanymi w sieci.
- 3 Traktuj współgraczy nieznanych osobiście jako nieznajomych.
- 4 Nie zgadzaj się na prywatne rozmowy w trybie online z osobami poznanymi w sieci.
- 5 Nie odbieraj żadnych zdjęć przesyłanych przez osoby, których nie znasz.
- 6 Zapraszaj do gry w trybie online swoich rodziców lub opiekunów.

## Dolacz do usługi Xbox LIVE: konto dla dziecka

Aby dziecko mogło zagrać w grę *Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki* w trybie online, musi mieć konto Xbox LIVE. Możesz utworzyć takie konto na konsoli Xbox LIVE lub w trybie online na stronie [www.xbox.com](http://www.xbox.com) (więcej informacji na str. 24).

22

## Aby utworzyć dla dziecka konto Xbox LIVE na konsoli Xbox 360

- 1 Upewnij się, że konsola Xbox 360 jest podłączona do usługi Xbox LIVE.
- 2 Potrzebne będą dwa konta w systemie Windows Live™ ID—jedno dla osoby dorosłej i jedno dla dziecka. Uwaga: Jeśli nie masz kont w systemie Windows Live ID, możesz je utworzyć za pomocą konsoli Xbox podczas procesu zapisywania danych dziecka do systemu. Jeśli masz konto w serwisie Hotmail, MSN lub Xbox, możesz już mieć konto w systemie Windows Live ID.
- 3 Włącz konsolę Xbox 360, nie wkładaj przedtem dysku z grą.
- 4 Z obszaru Xbox LIVE interfejsu głównego konsoli Xbox, wybierz opcję **Dolacz do Xbox LIVE** i wykonuj wyświetlane instrukcje. Utworzysz tu dziecku tag gracza (lub wybierzesz inny, jeśli podane imię nie będzie dostępne). Uwaga: Jeśli system wyświetli monit o podanie adresu e-mail i hasła związanego z kontem w systemie Windows Live ID, utwórz najpierw konto dla dziecka (lub podaj jego szczegóły).
- 5 Jako rodzicowi lub opiekunowi posiadacza konta w usłudze Xbox LIVE zostanie Ci wyświetlony monit o wyrażenie zgody na dołączenie przez dziecko do usługi. Wyraź taką zgodę.
- 6 Gdy pojawi się odpowiedni monit, utwórz własne konto w systemie Windows Live ID (lub podaj jego szczegóły).
- 7 Z listy opcji wybierz rodzaj konta dla dziecka. Uwaga: Aby grać w trybie online za pomocą usługi Xbox LIVE wymagane jest konto Gold.
- 8 Następnie podaj informacje teleadresowe, wybierz dla dziecka **strefę graczy usługi Xbox LIVE**, określ preferencje dotyczące powiadamiania o promocjach dotyczących konsoli Xbox 360 oraz wybierz strefę czasową i czas letni.
- 9 Procedura zakończona. Pozostaje zatem cieszyć się znakomitymi możliwościami usługi Xbox LIVE!

23



# Bezpieczeństwo dzieci cd.

## Aby utworzyć dla dziecka konto Xbox LIVE na stronie [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

- 1 Wejdź na stronę [www.xbox.com](http://www.xbox.com), wybierz **Zaloguj się**, a następnie wybierz opcję **Zarejestruj się teraz**.
- 2 Wykonuj podawane instrukcje i utwórz konto dla dziecka zgodnie z procedurą zamieszczoną powyżej. Po utworzeniu konta możesz przekazać dziecku tag gracza i dane konta w systemie Windows Live ID, aby konto mogło zostać przeniesione na konsolę Xbox 360.
- 3 Procedura zakończona. Pozostaje zatem cieszyć się znakomitymi możliwościami usługi Xbox LIVE!

## Ustawienia filtra rodzinnego

Ustawienia filtra rodzinnego zapewniają dziecku bezpieczniejsze oraz bardziej przyjazne i rodzinne środowisko gry. **Obejmują one** ustawienia konsoli i ustawienia usługi Xbox LIVE. Obowiązują po każdym włączeniu konsoli Xbox 360 i ułatwiają monitorowanie dostępu nie tylko do usługi Xbox LIVE, ale również do innych gier i filmów.

Ustawienia filtra rodzinnego są włączane domyślnie, ale można je zmienić w ustawieniach konsoli lub usługi Xbox LIVE. Aby uzyskać dostęp do ustawień konsoli lub usługi Xbox LIVE, przejdź do interfejsu głównego konsoli Xbox, wybierz obszar **System**, a następnie wybierz **Ustawienia filtra rodzinnego**.

## Poniżej znajduje się krótki przegląd ustawień usługi Xbox LIVE

- **Gra w trybie online.** Określ, czy dziecko może grać w gry na konsolę Xbox 360 z innymi graczami za pośrednictwem usługi Xbox LIVE.
- **Materiały innych użytkowników.** Określ, czy dziecko może korzystać z materiałów opracowanych przez innych użytkowników usługi Xbox LIVE. Materiały te obejmują zdjęcia i teksty używane w grach i profilach graczy.
- **Materiały do pobrania.** Określ, czy dziecko może pobierać dodatkowe materiały z witryny **Xbox LIVE Marketplace**. Dodatkowe materiały obejmują nowe elementy i dodatki do istniejących gier, jak również gry Arcade w usłudze Xbox Live. Jeśli zablokujesz dostęp do dodatkowych materiałów, dziecko nadal będzie mogło pobrać dostępne do pobrania bezpłatne materiały.
- **Nowi przyjaciele z sieci.** Decyduj o zatwierdzaniu prośb o dodanie dziecka do osobistych **List przyjaciół** wysuwanych przez innych użytkowników usługi Xbox LIVE. Możesz sam zatwierdzać takie prośby, albo umożliwić to dziecku.
- **Kontakty.** Określ, z jakimi osobami może się za pomocą usługi Xbox LIVE kontaktować dziecko. Usługa Xbox LIVE obejmuje następujące metody komunikacji: rozmowy, przesyłanie komunikatów oraz zaproszenia do gry w formie głosowej, tekstowej lub wideo.
- **Udostępnianie profilu gracza.** Określ, jakie osoby mogą przeglądać należący do dziecka profil gracza. Profil taki obejmuje motto, informacje o dotychczasowych osiągnięciach oraz historię gry.



# Bezpieczeństwo dzieci

- Przeglądanie profilu gracza.** Określ, czy dziecko może przeglądać profile innych graczy. Profil gracza obejmuje informacje o dotychczasowych osiągnięciach oraz historię gry. Czasami zawiera też motto, którego treść może być niewłaściwa dla dzieci.
- Status w sieci.** Określ, czy inne osoby mogą widzieć status dziecka w sieci. Jeśli na to pozwolisz, inne osoby będą widziały informacje o bieżących działańach dziecka w sieci, w tym grach, w które gra, i jego gotowości do gry z innymi.

Bezpieczeństwo dzieci w sieci jest najważniejsze, należy zatem uważnie zapoznać się z ustawieniami filtra rodzinnego oraz zapoznać dziecko z sześcioma zasadami bezpieczeństwa w sieci (str. 22).

## Zasoby dostępne w sieci

Więcej informacji oraz instrukcje krok po kroku dotyczące wspomnianych ustawień znajdują się w witrynie usługi Xbox LIVE pod adresem [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

Dzięki należytemu monitorowaniu gry dziecka w sieci oraz znajomości dostępnych w usłudze Xbox LIVE **ustawień filtra rodzinnego**, możesz zapewnić mu bezpieczną i pełną wrażeń zabawę w świecie gry Viva Piñata: Imprezy Zwierzaki... albo w innej grze dla całej rodziny!



26

## Autorzy

### KROME STUDIOS

Dyrektor generalny

Robert Walsh

Dyrektor kreatywny

Steve Stamatadias

Dyrektor studia

Andy Green

Producent wykonalczy

Robert Walsh

Andy Green

Producent

Robin Smith

Aystent producenta

Jason Hainey

Koordynacja

Tina Hicks

Projekt gry

Główny projektant

Cameron Davis

Młodzi projektanci

Steven Adamson

Michelle Fowler

Jared Pearson

Lawrence Ritchie

PROGRAMOWANIE

Główny programista

Steve "Sly" Williams

Starszy programista

Jason Schroder

Programiści

Chris Butterworth

Joel Crabbe

Alex Darby

Jason Hirst

Stephen McNamara

Steve Scott

Michael White

Programista sieciowy

Nathaniel Ryall

Programista skryptów

Joshua Camille

Produkcja

Earnest Yuen

Chris Kimmell

Shanton Loftis

Jim Veevert

Projekt

J. Epps

Ken Lobb

Josh Atkins

William Hodge

Grafika

Michael Cahill

Programowanie

Brian Stone

Brandon Burlison

Sieć głosowa

Caesar Filor

Testowanie

Chris Chamberlain

POZIĘKOWANIA

Shane Kim, Phil Spencer, Bonnie Ross, Tony Cox, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Craig Davison, Laura Hamilton, Dana Fos, Kelly Bell, Matt Whiting, JoAnne Williams, Kevin Browne, Dave Luehmann, MGS Web Team, Jeremy Los, Oliver Miyashita, Kevin Salcedo, Jeff Sullivan, Frank Pape, Todd Stevens, Sébastien Motte, Lee Schuneman, Justin Cook, Scott Nelson, Curtis Neal, Muffy Bryan, Alexis Berg, Catriona Williams, TJ Duez, wszyscy pracownicy MGS Multiplayer Labs i wszyscy nasi przyjaciele z firmy 4Kids Entertainment.

### OPRACOWANIE GRAFICZNE

Inni programiści

Terri Powell

Dyrektor kreatywny

Steve Stamatadias

Dyrektor studia

Andy Green

Producent wykonalczy

Robert Walsh

Andy Green

Producent

Robin Smith

Aystent producenta

Jason Hainey

Koordynacja

Tina Hicks

Projekt gry

Główny projektant

Cameron Davis

Młodzi projektanci

Steven Adamson

Michelle Fowler

Jared Pearson

Lawrence Ritchie

PROGRAMOWANIE

Główny programista

Steve "Sly" Williams

Starszy programista

Jason Schroder

Programiści

Chris Butterworth

Joel Crabbe

Alex Darby

Jason Hirst

Stephen McNamara

Steve Scott

Michael White

Programista sieciowy

Nathaniel Ryall

Programista skryptów

Joshua Camille

Produkcja

Earnest Yuen

Chris Kimmell

Shanton Loftis

Jim Veevert

Projekt

J. Epps

Ken Lobb

Josh Atkins

William Hodge

Grafika

Michael Cahill

Programowanie

Brian Stone

Brandon Burlison

Sieć głosowa

Caesar Filor

Testowanie

Chris Chamberlain

POZIĘKOWANIA

Shane Kim, Phil Spencer, Bonnie Ross, Tony Cox, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Craig Davison, Laura Hamilton, Dana Fos, Kelly Bell, Matt Whiting, JoAnne Williams, Kevin Browne, Dave Luehmann, MGS Web Team, Jeremy Los, Oliver Miyashita, Kevin Salcedo, Jeff Sullivan, Frank Pape, Todd Stevens, Sébastien Motte, Lee Schuneman, Justin Cook, Scott Nelson, Curtis Neal, Muffy Bryan, Alexis Berg, Catriona Williams, TJ Duez, wszyscy pracownicy MGS Multiplayer Labs i wszyscy nasi przyjaciele z firmy 4Kids Entertainment.

Główny projektant poziomów

David Yorke

Projektanci poziomów

Hugh Winwood-Smith

Oświetlenie

Karl Stotschek

Grafik techniczny

Joel Styles

DZWIĘK

Główny projektant dźwięku

George Stamatadias

Projektant dźwięku

Peter Wayne

Muzyka oryginalna

Cedar Jones

Gavin Parker

George Stamatadias

Peter Wayne

APARAT I NARZĘDZIA

MERKURY

Główny programista aparatu

Glenn Watson

Przedstawiciele

Tony Ball

Dave Pevael

Programiści aparatu

Myles Abbott

Tony Ball

Darren Bremer

Jason Bright

David Vy

Manu, "Ooops" Evans

Barry Jones

Daniel Krenn

Peter Litwiuk

Duncan Murray

Dave Pevael

David Shea

Daniel Stephens

Steve Thrivall

Anthony Wigan

Główny programista narzędzi

Jared Allen

Rowan Hamilton

Programiści narzędzi

Zac Congo

Ronan Hayes

Gienna Watson

Jonathan Lawrence

Gregorios Leach

Triston O'Connor

Graeme Scott

Kontrola jakości aparatu

Jason Cross

Raymond Lam

Graficy techniczni

Robert Butterworth

Geordie Moffatt

Bruno Rino

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownik ds. kontroli jakości

Scott Savage

Kierownik projektu kontroli jakości

Wade Higgins

Kierownik nocnej zmiany kontroli jakości

Timothy Danies

Kontrola jakości

Daniel Dahl

Clinton Evans

Robert Little

Sue Stickney

Maria Dellett

Paige Williams

Lokalizacja

Virginia Spencer

Zespoły ds. lokalizacji w Irlandii, Japonii, Chinach,

w Korei i na Tajwanie

Obsługa klienta

Steven Kastner

o Excel Data Corporation

o Volt

o Sakson & Taylor

OPRACOWANO W OPARCIU O ORYGINALNY POMYSŁ GRY VIVA PIÑATA STUDIA RARE.

27



# Numery działów obsługi klienta

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 181 2968	0800 181 2975
Deutschland	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ελλάδα	06 80 018590	1 800 509 197
Magyarország	1 800 509 186	800 787615
Ireland	800 787614	0800 023 3894
Italia	0800 023 3894	0508 555 594
Nederland	0508 555 592	800 14175
New Zealand	800 14174	
Norge	00 800 4411796	800 844 060
Polska	800 844 059	
Portugal	8 (800) 200-8001	900 94 8953
Россия	900 94 8952	
España	0800 004 557	020 79 1134
Slovensko	020 79 1133	0800 83 6668
Sverige	0800 83 6667	
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 991550	0800 587 1103
South Africa	0800 587 1102	
UK		

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupport; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Servizio tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

\*\*TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Teksttipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź witrynę [www.xbox.com](http://www.xbox.com).  
Informacje zawarte w tym dokumencie, w tym adresy URL i inne odwołania do witryn internetowych, mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, przykładowe nazwy firm, organizacji, produktów, domen, adresy e-mail, logo, nazwiska osób, nazwy miejsc i wydań wymienione w niniejszym dokumencie są fikcyjne, a wszelka zbieżność z danymi rzeczywistymi jest przypadkowa. Za przestrzeganie wszystkich obowiązujących praw autorskich odpowiada użytkownik. Nie ograniczając praw autorskich, żadna część niniejszego dokumentu nie może być powielana, przechowywana w systemach archiwizacji danych ani wprowadzana do takich systemów, przekazywana w jakimkolwiek formie za pomocą jakichkolwiek środków elektronicznych, mechanicznych, jako kserokopia, nagranie itd.) ani też wykorzystywana do jakichkolwiek celów bez wyraźnej pisemnej zgody firmy Microsoft.

Firma Microsoft może być właścicielem patentów, wniosków patentowych, znaków towarowych, praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej obejmujących treść niniejszego dokumentu. O ile nie określono tego wyraźnie w formie pisemnej, w dowolnej umowie licencyjnej firmy Microsoft, posiadanie tego dokumentu nie stanowi licencji na te patenty, znaki towarowe, prawa autorskie i inne prawa własności intelektualnej.

Nazwy istniejących firm i produktów wymienione w tym dokumencie mogą być zastrzeżonymi znakami towarowymi. Kopiowanie, odtwarzanie, przekazywanie, publiczne prezentowanie, wypożyczanie, pobieranie opłat za grę lub usuwanie ochrony przed kopiowaniem jest surowo zabronione.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rare, Viva Piñata i powiązane postacie, Windows, Windows Live, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE oraz logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy kapitałowej Microsoft.

Produkt opracowany przez KROME STUDIOS dla Microsoft Corporation. KROME STUDIOS i logo Krome Studios są znakami towarowymi należącymi do Krome Studios Pty Ltd.

Produkt wyprodukowano na licencji Dolby Laboratories.



Wejdź na stronę [www.vivapinata.com](http://www.vivapinata.com)!

